



ALBERGUE XUVENIL "GANDARÍO" (BERGONDO)

DATOS XERAIS: Recinto de 50.000 metros cadrados situado á beira da praia de Gandarío, con instalacións deportivas, laboratorio de aula-mariña, salón de xogos, museos de bioloxía mariña e de arte xove, salas de xuntanzas, zona de acampada con servizos, cuartos colectivos de 6-8 camas e cafetaría.

ACCESOS: A 2 km de Sada, na estrada de Betanzos.

ENDEREZO: Albergue Xuvenil de Gandarío, Lg. Cornide, 2, Bergondo, tfno. 881 880 218

QUENDA	ANOS NACEMENTO	DESCRIPCIÓN DAS ACTIVIDADES
1-10 de xullo	10-11-12	ACTIVIDADES NO MAR
15-24 de xullo	07-08-09-10	Ofrecémosche neste campamento un contacto directo coas actividades no mar e trataremos de promover un bo aproveitamento do tempo libre de forma saudable e de propiciar unha convivencia creativa e enriquecedora, na que desfrutes do entorno marítimo do albergue. Náuticas: vela, TDV táboa (windsuf), canoa (kaiak), paddle surf, wakeboard, donut; outras actividades: xogos deportivos, aula TIC mariña; excursión náutica (volta Ártabra) e saída. NOTA: Para ser admitido neste campamento é necesario saber nadar.
29 de xullo - 7 de agosto	07-08-09-10	
12-21 de agosto	11-12-13	
26 de agosto - 4 de setembro	10-11-12-13	
31 de agosto - 7 de setembro	11-12-13	<p>CAMPAMENTOS TECNOLÓXICOS</p> <p>NOTA: Para participar nestes campamentos non se esixe saber nadar. As persoas que non saben nadar non poderán participar naquelas actividades que, de ser o caso, se desenvolvan na auga.</p> <p>CREANDO O MEU VIDEOXOGO</p> <p>Achegamento ao desenvolvemento de videoxogos e á Intelixencia Artificial en imaxe 3D, usando o motor de videoxogos Unreal Engine. As persoas participantes poderán crear nesta contorna un videoxogo definindo a interface gráfica, as personaxes, a mecánica do xogo e facer uso da Intelixencia Artificial para obter comportamentos que se asemellen á realidade.</p> <p>A VISTA DE PAXARO. PRIMEIROS PASOS CON DRONS</p> <p>Achegamento aos fundamentos que permiten a creación, control e voo dun dron. As persoas participantes terán a opción de construír o seu propio dron e de aprender os elementos básicos do seu funcionamento e, ao final do campamento, realizar unha xincana de competición coas súas creacións.</p> <p>ADESTRANDO O MEU ROBOT</p> <p>Achegamento aos principios tecnolóxicos que son necesarios para construción, funcionamento e mellora no control de robots sinxelos, mediante o emprego de ferramentas informáticas e traballo en equipo, superando pequenas probas ou retos coa aplicación dos coñecementos aprendidos.</p>



NORMAS XERAIS

1. As persoas participantes estarán atendidas permanentemente por persoal titulado e especializado na organización e no desenvolvemento das actividades de tempo libre.
2. Ningunha persoa participante poderá abandonar o centro sen autorización expresa do/a director/a da actividade, e sempre acompañado por un **adulto autorizado (persoa que asinou os papeis de inscrición)**; no caso de non poder estar presente este, a persoa que efectúe a recollida deberá achegar a fotocopia do DNI de quen autoriza (persoa que asinou os papeis de inscrición) e do autorizado, así como o impreso de autorización que lles será facilitado o día da recepción.
3. **Prégase non facer visitas de non ser necesario**, coa fin de non interferir no desenvolvemento das actividades e limitar ao mínimo imprescindible a entrada de persoas alleas á instalación.
4. **Horario de chamadas: na información de recepción o equipo directivo comunicará ás familias os días en que se poderá contactar cos/coas menores (cun mínimo de 3 días durante a quenda) e o horario para as chamadas.** Nese horario, os/as rapaces/zas disporán dos seus móbiles se os traen ou ben as familias poderán chamar ao menor nos teléfonos indicados na reunión de recepción. Tamén se permitirá as chamadas fora do horario sinalado por causa xustificada.
5. O centro conta con atención sanitaria. As persoas participantes deberán levar as **tarxetas sanitarias orixinais** (ou seguro médico, MUFACE ou similar, e o talonario de receitas). O día da incorporación deberase comunicar ao persoal técnico da actividade os medicamentos, en caso de tratamento específico, que estean a tomar; así como as alerxias, doenzas, ou calquera outra incidencia que se considere de interese.
6. Recoméndase que non leven obxectos de valor, nin grandes sumas de diñeiro. Prevese a organización dun banco de cartos e móbiles onde os participantes poderán depositar os seus cartos e tamén os teléfonos (recoméndase poñer un adhesivo co seu nome tanto no teléfono coma no cargador e, no caso de ser necesario, unha lista cos números de teléfono e o PIN, se non se sabe de memoria). Os teléfonos entregaranse apagados.
7. Recoméndase levar a roupa marcada coas iniciais.
8. Nesta web, no apartado "Documentación para presentar (fase de adxudicación)", está dispoñible o modelo de autorización para recollida do menor e outra información de interese.

INCORPORACIÓN E RECOLLIDA DAS PERSOAS PARTICIPANTES

- A **incorporación** realizarase o **día do inicio da quenda correspondente**, entre as **10.00 e as 13.00 horas** no Albergue Xuvenil de Gandarío (Bergondo).

Para comunicar calquera incidencia en relación coa incorporación ao Campamento Actividades no Mar pode contactar co teléfono: 722 842 974 durante os tres días anteriores á incorporación ao campamento.

O teléfono de contacto para a incorporación aos campamentos tecnolóxicos (Creando o meu Videoxogo, A vista de Paxaro e Adestrando o meu Robot) é o 638 528 880. Este teléfono non estará operativo ata os tres días anteriores á incorporación ao campamento.

- O día de **remate da quenda, a recollida das persoas participantes** deberá facerse entre as **12:00 e as 14.00 horas** na mesma instalación.

MATERIAL NECESARIO

- Toallas de aseo e de praia
- Bolsa para a roupa sucia. Non se poderá lavar ningún tipo de prenda na instalación.
- Cantimplora

MATERIAL RECOMENDABLE

A maiores, é aconsellable levar:

- Útiles de aseo
- **Crema protectora solar**
- Neopreno (material opcional no caso dos campamentos tecnolóxicos)
- Traxes de baño
- Sandalias pechadas con velcro
- Sombreiro ou gorra
- Camisetas
- Pantalóns curtos ou bermudas
- Repelente para os mosquitos
- Vestimenta deportiva e de abrigo: chándal, pantalóns, sudadeiras ou forro polar, chuvasqueiro...
- Calzado deportivo que sirva en caso de choiva
- Mochila pequena de asa ancha para saídas
- Roupa interior suficiente para todos os días da quenda
- Lanterna
- Bolígrafo e caderno



O horario básico da quenda será o seguinte:

08.30 h. Erguerse, aseo persoal, vestimenta axeitada e amaño de dormitorios
09.00 h. Almorzo
09.30 h. Actíva-T (desprazamento, de ser o caso).
10.00 h. Actividades de mañá (con interrupción para un refrixerio)
13.50 h. Remate das actividades de mañá, recollida e desinfección do material e aseo
14.10 h. Xantar
15.00 h. Aseo
15.10 h. Tempo libre xestionado e preparación actividades da tarde (desprazamento, de ser o caso)
16.00 h. Actividades de tarde (con interrupción para merendar)
19.50 h. Remate das actividades de tarde, recollida e desinfección do material
20.10 h. Ducha, tempo libre xestionado
20.30 h. Cea
21.30 h. Tempo libre xestionado
22.00 h. escoita activa
22.20 h. Velada
23.30 h. Deitarse